PC Games Wissen, was gespielt wird **PROFI-TIPPS**



KOMPLETT GELÖST

Alle Taktiken
Alle Einheiten
Alle Missionen

ALLGEMEINE TIPPS

Willkommen, General. Ihr Stab hat die wichtigsten Informationen für den bevorstehenden Feldzug für Sie zusammengetragen. Wir empfehlen Ihnen dringend, diese Akte zu lesen.

Save hard – save often

Das Spiel ist voller unvorhersehbarer Ereignisse. Um nicht später feststellen zu müssen, dass Sie etwas Wichtiges übersehen haben, speichern Sie oft. Das Spiel legt nach jeder Mission automatisch einen Spielstand an. Wenn Sie diesen Speicherpunkt laden, müssen Sie sich jedes Mal wieder das Intro zu der Mission anschauen. So cool die Vorspänne auch sind, nach dem x-ten Mal nerven sie enorm. Legen Sie nach dem Intro einen eigenen Spielstand an.

Heiße Tasten

Hotkeys erleichtern das Leben erheblich. Nutzen Sie unbedingt die Funktion, Ihre Truppen mit Zahlen (STRG + 0 - 9) zu versehen. Sie können nun mit einem Tastendruck die Einheiten anwählen, ohne die Ansicht zu verändern. Haben Sie Ihre Truppen einmal aus den Augen verloren, dann drücken Sie die Gruppentaste zweimal – schon springt die Kamera zum gewünschten Trupp. Auch wichtig: Speichern Sie wichtige Kartenpositionen ab (STRG + F1 - F8), um nicht lange in der Gegend herumscrollen zu müssen. Ihre Basis erreichen Sie unabhängig von den F-Tasten immer mit der Taste H.

Gruppieren – aber richtig

Wenn Sie eine der drei Fraktionen länger spielen, entwickeln Sie Ihre ganz eigenen Strategien und Zusammenstellungen von Truppen. Machen Sie sich das Leben leicht, indem Sie die Gruppen (0 - 9) stets gleich belegen. Beispiel USA: Wer seine Comanches stets in Gruppe 1 und 2, die Panzer in Gruppe 3 und 4 zusammenfasst, hat immer sofort die richtige Einheit am Wickel.

Gebäude schnell aufrufen

Spezielle Gebäude wie das Kontrollzentrum und die Spezialwaffen (Scud-Storm, Atomrakete, Partikelkanone) sollten eine eigene Nummer bekommen. So können Sie mit einem Tastendruck auf spezielle Funktionen zugreifen, ohne die Ansicht zum jeweiligen Gebäude zu wechseln.

Gebäude drehen

Wenn Sie ein Gebäude bauen wollen, können Sie es vorher drehen. Dies hat den Vorteil, dass der Ausgang bestimmt werden kann. Es macht beispielsweise keinen Sinn, die Tore einer Waffenfabrik zur Basismitte zeigen zu lassen. Die produzierten Fahrzeuge müssten dann auf dem Weg zur Front immer erst einmal rund um die Fabrik gurken – das kostet Zeit.

Dumme Sammler

Egal ob Arbeiter, Chinook oder LKW – die Ressourcen-Sammler sind dumm wie eh und je. Ein Heli fliegt automatisch zu einem neuen Rohstofffeld, sobald dieses entdeckt wurde. Dabei schert er sich nicht um etwaige Luftabwehrstellungen. Behalten Sie Ihre Transporter also stets im Auge.

Aufklärung

Zu Beginn jeder Mission ist es ratsam, Kundschafter auszuschicken. Speichern Sie vorher das Spiel ab und decken Sie erst dann die Karte mit möglichst schnellen Einheiten auf. Das erleichtert jede Mission enorm. Noch besser: Benutzen Sie den Replay-Trick.

Bohrtürme, Raffinerien und Krankenhäuser

Diese Gebäude finden Sie auf sehr vielen Karten. Je früher Sie diese Punkte für sich einnehmen, desto besser. Die Bohrtürme versorgen Sie mit einem ständigen Fluss von Geld, Raffinerien senken die Fahrzeugpreise um satte 10 % und Infanteristen erlernen die Selbstheilung, sobald ein Krankenhaus übernommen wurde.

Replay-Trick

Speichern Sie nach ein paar Minuten in einer neunen Mission ab und verlassen Sie anschließend das Spiel. Speichern Sie unbedingt die Missionswiederholung (Replay) ab. Jetzt können Sie das soeben gesicherte Replay laden und anschauen. Die Karte ist aufgedeckt und Sie können in aller Ruhe die Lage sondieren. Suchen Sie hier unbedingt nach Ölbohrtürmen, Raffinerien, Krankenhäusern und Ressourcen. Natürlich können Sie auch gleich noch den Gegner nach allen Regeln der Kunst ausspionieren. Mit den so gewonnenen Erkenntnissen ist jede noch so schwere Mission ein Kinderspiel.

Ressourcen

Neben den Öltürmen sorgen Depots, Kistenstapel und UN-Container für Nachschub auf dem Konto. Depots sind recht leicht zu finden – Kisten und Container muss man suchen. Halten Sie also Ausschau nach diesen wertvollen Finanzspritzen. Obendrein hat – ganz im Gegensatz zu allen Vorgängern – jede Partei bei entsprechender technologischer Entwicklung die Möglichkeit, Geld unabhängig von materiellen Ressourcen zu verdienen. Amerikaner bauen die Abwurfzone für UN-Versorger, Chinesen setzen Hacker auf das Internet an und die Terroristen errichten Schwarzmärkte.

DREHWURM Das Nachschublager wird so gedreht, dass die Öffnung direkt zum Depot zeigt. Das verkürzt die Wege.



ERSTE HILFE Nehmen Sie Krankenhäuser ein. Ihre Infanterie heilt sich dann von alleine.

Kontobewegungen

Für alle Aufträge – egal ob Gebäude, Einheiten oder Upgrades – wird der fällige Betrag sofort vom Konto abgezogen. Wenn Sie jetzt also neun Panzer auf einmal in Auftrag geben, wird das Geld für alle Fahrzeuge berechnet, auch wenn diese erst sehr viel später gebaut werden. Knallen Sie Ihre Produktions-Warteschlangen nur dann voll, wenn Sie das Geld nicht anderweitig brauchen.

Verkaufen statt verlieren

Wenn eines Ihrer Gebäude unweigerlich vom Feind zerstört wird, verkaufen Sie es lieber. So haben Sie wenigstens noch ein wenig Geld bekommen. Verkaufen Sie auch, wenn Sie einen feindlichen Übernahme-Versuch entdecken und keine Verteidiger zur Hand haben.

Generals-Punkte

Je mehr Erfahrung Sie sammeln, desto höher steigt Ihr Rang. Oft ist es ratsam, sich die gesammelten Erfahrungspunkte aufzuheben und nicht sofort zu verprassen – es ist nämlich nie möglich, alle Generals-Boni auf einmal zu bekommen. Maximal erreichen Sie sieben Punkte – für den ersten bis vierten Generalsstern je einen, für den fünften drei.

Forschung

Klicken Sie nicht wie wild auf jedes verfügbare Update. Die Forschung kostet einen Haufen Geld und ist nicht immer sinnvoll. Wenn Sie ein pralles Konto haben und eh nicht wissen, wie Sie Ihre Kohle ausgeben sollen, können Sie natürlich forschen, bis das Labor raucht.

Truppenverbände

Vielseitigkeit

Truppenverbände, die nur aus einem Typ bestehen, sind ineffektiv. Mischen Sie andere Truppen unter, um gegen alle Gegnertypen gefeit zu sein. Diese Lektion lernen Sie spätestens, wenn Ihnen ein ganzer Haufen Panzer von einigen lächerlich anmutenden Bazookaschützen zerlegt wurde. Beispiel: Auf acht Crusader-Panzer schickt der US-General noch zwei bis drei Humvees mit. So ist der ganze Trupp bestens gegen feindliche Panzer und Infanterie geschützt. Die GLA muss besonders darauf achten, gegen Lufteinheiten gefeit zu sein. Bazooka-Soldaten oder Vierlings-Geschütze bieten Schutz.

Erfahrung

Unterschätzen Sie die Erfahrung Ihrer Einheiten nicht – Sie werden merken, dass kampferprobte Soldaten und Fahrzeuge enorm leistungsfähig sind und sich sogar selbstständig heilen beziehungsweise reparieren. Passen Sie auf Veteranen auf und lassen Sie diese Truppen nicht unbedacht in der Gegend herumstehen. Es ist durchaus schmerzlich, wenn eine Mig mit drei Erfahrungspunkten aus Achtlosigkeit einer gegnerischen Luftabwehrbatterie zum Opfer fällt. Beispiel: Ein unerfahrener Comanche braucht inklusiver einer Raketensalve etwa 18 Sekunden, um einen chinesischen Battlemaster-Panzer zu zerstören. Mit voller Erfahrung dauert der gleiche Vorgang nur fünf Sekunden.

Feuerreichweite und Sichtweite

Diese Werte sind unbedingt zu unterscheiden. Einige Fernwaffen können beispielsweise weiter feuern als sehen – die meisten anderen Einheiten sehen weiter, als sie schießen können. Eine Einheit greift nur Gegner an, die sich in Feuerreichweite befinden – bleibt aber untätig, wenn ein Feind lediglich gesichtet wurde. Dies gilt selbst dann, wenn die gesichtete Einheit dank größerer Reichweite das Feuer eröffnet. Benutzen Sie die Wachfunktion, damit Gegner im Wachradius auch angegriffen werden.

Der Wach-Modus

Bevor Sie Ihre Truppen einfach dumm in der Gegend herumstehen lassen, aktivieren Sie lieber den Wach-Modus. Kommt ein Gegner in den überwachten Bereicht, wird er aktiv angegriffen. Nach dem Gefecht kehren die Wachen wieder in den Mittelpunkt des Wachbereiches zurück.



HILFSGÜTER Die UN-Kisten bringen bares Geld – einfach einsammeln!

Einheiten bewegen

Es gibt zwei Möglichkeiten, Einheiten über die Karte zu bewegen.

1. Normale Bewegung

Bei normaler Bewegung begeben sich Ihre Einheiten zum markierten Zielpunkt und greifen unterwegs Gegner an.

2. Angriffs-Bewegung (Attack-Move, Kürzel A)

In diesem Modus bewegen sich Ihre Truppen zum Zielpunkt, brechen die Fahrt jedoch ab, sobald Gegner auftauchen. So verhindern Sie, dass Ihre Einheiten quer durch starke Feindverbände laufen. Benutzen Sie stets diesen Modus, wenn Sie in bisher unerforschtes Terrain vorstoßen.

Route festlegen

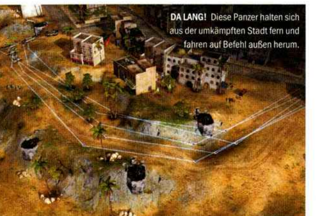
Wenn Sie einer Einheit mit gedrückter ALT-Taste einen Bewegungsbefehl erteilen, können Sie mehrere Wegpunkte festlegen. Dies ist besonders dann nützlich, wenn Sie Gegnern aus dem Weg gehen müssen.

Im Nebel stochern

Sie vermuten oder wissen, dass sich ein Ziel im Nebel des Krieges versteckt? Mit gedrückter STRG-Taste lässt sich jeder Punkt, jede Einheit und jedes Gebäude (auch eigene – aber wer will das schon?!) angreifen. So können Sie Ihren Bombern befehlen, Gebäude anzugreifen, die zur Zeit nicht sichtbar sind.



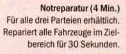
WACHHUNDE Damit ja kein Feind unbemerkt über die Brücke kommt, müssen die Gattling-Panzer Wachdienst schieben.



DA LANG! Diese Panzer halten sich aus der umkämpften Stadt fern und fahren auf Befehl außen herum.

GENERALS-BONI

Jede Seite hat ihre eigenen Generals-Boni. Sinn machen alle – für welche Sie sich entscheiden, hängt von der Situation ab. Kein General würde einen Punkt für die Aufklärungsdrohne vergeuden, wenn der größte Teil der Karte schon erforscht ist. Zeitangaben in Klammern zeigen an, wie lange es dauert, bis sich diese Fähigkeit auflädt und erneut verfügbar ist.



Notreparatur (4 Min.) Für alle drei Parteien erhältlich. Repariert alle Fahrzeuge im Zielbereich für 30 Sekunden.



Volksrepublik China	Globale Befreiungsarmee	Vereinigte Staaten

☆ 1-Sterne-General ☆






Volksrepublik China

Rotgardisten-Training Der Veteranenbonus wird auch an die Soldaten im Truppentransporter vergeben. Bei Sturmangriffen mit Infanterie zahlt sich dieser Bonus aus.

Artillerieschlag (1) Die Feuerkraft ist nicht sehr hoch. Die Karte wird am Zielpunkt aufgedeckt. Artillerie eignet sich gegen stationäre Ziele. Verfügbar: Alle 5 Minuten.

Globale Befreiungsarmee

Kampfjeep-Training Anstatt als Greenhorn aus dem Waffenhändler zu rollen, haben die Jeeps dank dieses Updates bereits die erste Erfahrungsstufe.

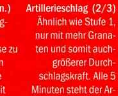
Marauder-Panzer Großer Bruder des Skorpions. Der Panzer kann durch eliminierte Feinde die Hauptkanone aufrüsten. Gegen Luftangriffe ist der Maurauder wehrlos.

Vereinigte Staaten

Paladin Panzer Stärker als der kleinere Crusader und weitaus effektiver gegen feindliche Infanterie und Raketen. Eignet sich gut zum Angriff auf Basen.

Aufklärungsdrohne So lange diese Drohne nicht vom Gegner entdeckt und abgeschossen wird, liefert sie detaillierte Informationen über das sehr große Zielgebiet.

☆☆☆ 3-Sterne-General ☆☆☆

Volksrepublik China

Streuminen (4 Min.) Die Streuminen eignen sich hervorragend, um Engpässe zu sichern. Außerdem wird am Zielort die Karte für einige Zeit aufgedeckt.

Artillerieschlag (2/3) Ähnlich wie Stufe 1, nur mit mehr Granaten und somit auch größerer Durchschlagskraft. Alle 5 Minuten steht der Artillerieschlag bereit.

Globale Befreiungsarmee

Entführer Diese getarnte Einheit kann sich an gegnerische Fahrzeuge heranschleichen und sie stehlen. Kann nur von Spezialeinheiten entdeckt werden.

Rebellenhinterhalt Überraschen Sie Ihre Widersacher alle 4 Minuten mit einem Blitzangriff aus dem Nichts. Pro Upgrade vermehrt sich die Anzahl der Rebellen.

Vereinigte Staaten

Kundschafter Sieht alles, ist selber getarnt und erledigt jeden Infanteristen aus sicherer Entfernung. Sehr gut zur Basisverteidigung geeignet. Tödlich in Gebäuden.

Stealth Bomber Eignen sich für chirurgische Bombenangriffe. Um richtig effizient zu sein, braucht es schon vier dieser Bomber. Einmal enttarnt, sind die fast schutzlos.










Volksrepublik China

Geldtransfer Im Solospiel haben Sie genügend Alternativen, sich Credits zu beschaffen. Investieren Sie Ihre Punkte lieber in Minen und Nukleargeschütz.

Nukleargeschütz Die Feuerkraft ist enorm, dafür kriechen die Einheiten über die Karte. Für taktische Angriffe jedoch gut geeignet, um Basen zu plätten.

Globale Befreiungsarmee

Kopfgeld Für jede zerstörte Einheit erhalten Sie Bares. Für jede weitere Ausbaustufe bekommen Sie entsprechend mehr Kleingeld gutgeschrieben.

SCUD-Werfer Hocheffektive Langstreckenraketen die mit zweierlei Sprengköpfen ausgerüstet werden können. Optimal, um feindliche Stellungen zu zermürben.

Vereinigte Staaten

Fallschirmjäger (4 Min.) Erhältlich in drei Stufen (5, 10 und 20 Ranger). Einmal erfolgreich hinter feindlichen Linien gelandet, können die Ranger enormen Schaden anrichten.

A-10-Angriff (4 Min.) Die A-10 ist enorm wiederstandsfähig und richtet großen Schaden an. Auf der dritten Stufe ist kaum noch ein Gebäude vor diesem Angriff sicher.

☆☆☆☆☆ 5-Sterne-General ☆☆☆☆☆



EMP-Angriff (6 Min.) Wer sich diesen Bonus leisten kann, vermag damit ganze Basen lahm zu legen. Im Multiplayer sehr effektiv, im Solospiel eher nicht so wichtig.



Anthraxbombe (6 Min.) Diese biologische Fernwaffe versetzt feindliche Bodentruppen in Angst und Schrecken. Sie verfügt über einen sehr großen Wirkungsradius.



Benzin-Bombe (4 Min.) Die pure Vernichtungskraft aus den Wolken. Die Benzin-Bombe erledigt alle Einheiten und die meisten Gebäude – vorausgesetzt der Bomber kommt durch.

SPEZIAL-EIGENSCHAFTEN

Kennen Sie Ihren Gegner? In dieser Übersicht finden Sie die wichtigsten Spezial-Eigenschaften der drei Parteien. Sie sehen jeweils, in welchem Gebäude die Fähigkeit verfügbar ist und wie viel sie kostet, beziehungsweise wie lange es dauert, bis sie wieder zur Verfügung steht.

Volksrepublik China




Radar

Kommandozentrale - 500 $
Ein Muss in jeder Mission. Nur damit erhalten Sie die Minimap, ohne die Sie blindlings umhertappen müssten.



Minen

Alle Gebäude - 600 $
Jedes Gebäude (ausgenommen der Propagandaturm), kann einmalig ein Minenfeld auslegen. Sehr effektiv in der Verteidigung.



Hacker-Geldraub

Kaserne - 625 $
Platzieren Sie diese Kerlchen verteilt auf der Karte und scheffeln Sie damit unentwegt Credits und Erfahrung auf Ihr Konto.



Chaingun

Waffenfabrik - 1.500 $
Erst mit diesem Upgrade mutieren die Gattling-Einheiten zu wahren Infanteriekillern. 25 % Schadensbonus.

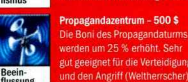


Schwarzes Napalm

Waffenfabrik - 2.000 $
Gibt den Flammenwaffen einen Schadensbonus von 25 %. Allerdings ist das Upgrade recht teuer. Kann vernachlässigt werden.

Nationalismus

Propagandazentrum - 2.000 $
Der Horde-Bonus wird um 25 % erhöht. Dieses Upgrade lohnt sich in jedem Fall. Für Infanterie, Faust Maos und Gattling-Panzer.

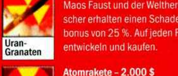


Beeinflussung

Propagandazentrum - 500 $
Die Boni des Propagandaturms werden um 25 % erhöht. Sehr gut geeignet für die Verteidigung und den Angriff (Weltherrscher).

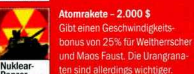
Uran-Granaten

Atomrakete - 2.000 $
Maos Faust und der Weltherrscher erhalten einen Schadensbonus von 25 %. Auf jeden Fall entwickeln und kaufen.



Nuklear-Panzer

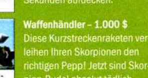
Atomrakete - 2.000 $
Gibt einen Geschwindigkeitsbonus von 25% für Weltherrscher und Maos Faust. Die Urangranaten sind allerdings wichtiger.



Atomrakete

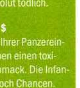
Atomrakete (5 Min.)
Die stärkste Superwaffe im Spiel. Einheiten werden vernichtet, Gebäude schwer beschädigt oder zerstört.

Globale Befreiungsarmee

Radar-Scan

Schwarzmarkt - 1.500 $
Spionieren Sie die Gegner aus! Mi dieser Option können Sie einen Teil der Levelkarte für 30 Sekunden aufdecken.



Skorpion-Raketen

Waffenhändler - 1.000 $
Diese Kurzstreckenraketen verleihen Ihren Skorpionen den richtigen Pepp! Jetzt sind Skorpion-Rudel absolut tödlich.



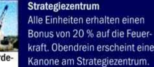
Toxin-granate

Palast - 1.000 $
Die Geschosse Ihrer Panzereinheiten bekommen einen toxischen Beigeschmack. Die Infantrie hat kaum noch Chancen.



Buggy-Munition

Schwarzmarkt - 1.200 $
Spendieren Sie Ihren quirligen Buggys 25 % mehr Munition. Jetzt legen die Buggys jede Abwehrstellung im Nu lahm.

Panzerbr. Munition

Schwarzmarkt - 2.000 $
Verpasst den Rebellen, Kampfjeeps, Vierlingsgeschützen und Jarmen Kell satte 25 % mehr Durchschlagskraft.




Panzerbr. Raketen

Schwarzmarkt - 2.000 $
Alle Raketenangriffe richten 25 % mehr Schaden an. Ein absolutes Muss, um die GBA-Einheiten richtig scharf zu machen.



Tarnung der Rebellen

Palast - 2.000 $
Ihre Rebellen können vom Gegner nicht mehr entdeckt werden. Sobald sie das Feuer eröffnen, sind Sie wieder sichtbar.



Instand-setzung

Schwarzmarkt - 2.000 $
Alle Fahrzeuge werden in die hohe Kunst der Selbstreparatur eingeführt. Die Haltbarkeit Ihrer Truppen wird immens erhöht.



Anthrax Beta

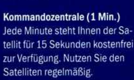
Palast - 2.500 $
Spendiert allen toxischen Einheiten 25 % mehr Effizienz. Angriffe feindlicher Fußeinheiten werden im Keim erstickt.



Scud-Sturm

Scud-Sturm (5 Min.)
Die Anthrax-Rakete wirkt verheerend auf alle Einheiten. Bei direkten Treffern werden auch Gebäude schwer beschädigt.

Vereinigte Staaten



Blend-granate

Kaserne - 800 $
Ihre Ranger können dank der Blendgranaten in besetzte Gebäude eindringen und diese übernehmen.

Spionage-satellit

Kommandozentrale (1 Min.)
Jede Minute steht Ihnen der Satellit für 15 Sekunden kostenfrei zur Verfügung. Nutzen Sie den Satelliten regelmäßig.

Aufklärungs-drohne

Alle Fahrzeuge - 100 $
Erweitern Sie den Sichtradius Ihrer Fahrzeuge mit dieser preiswerten Drohne. Besonders für Aufklärer geeignet.

Kampf-drohne

Alle Fahrzeuge - 300 $
Die Drohne feuert selbstständig auf Gegner und, was viel wichtiger ist, repariert das Fahrzeug in den Feuerpausen.

Bombarde-ment

Strategiezentrum
Alle Einheiten erhalten einen Bonus von 20 % auf die Feuerkraft. Obendrein erscheint eine Kanone am Strategiezentrum.

Stellung halten

Strategiezentrum
Die Panzerung aller Einheiten wird um 10 % erhöht. Dies kann im Falle eines Angriffs auf die Basis Ihr Leben retten.

Zerstören

Strategiezentrum
Die effektivste der drei Strategien: Alle Einheiten erhalten satte 20 % auf Sicht- und Feuerreichweite.

Fortgeschr. Training

Strategiezentrum - 1.500 $
Alle Einheiten erreichen doppelt so schnell den Veteranenstatus. Besser können Sie das Geld kaum anlegen.

Spionage

Gefangenenlager (2 Min.)
Alle zwei Minuten können Sie alle Feinde für 35 Sekunden sichtbar machen. Ein unschätzbarer Vorteil.

Partikel-strahl

Partikelkanone (4 Min.)
Die schwächste, aber auch die schnellste Superwaffe. Die Partikelkanone steht nicht alle 5, sondern alle 4 Minuten bereit.

VOLKSREPUBLIK CHINA

„China wird größer", tönen die Rotgardisten euphorisch aus den PC-Lautsprechern. Das entspricht den Tatsachen, denn diese Partei steht für mustergültige Massenproduktion.

Gemeinsam sind wir stark

Wenn Sie mit Rotgardisten, Panzerjägern und der Faust Maos operieren, achten Sie darauf, jeweils mindestens fünf Einheiten in einer Gruppe zu haben. Nur dann erhalten die Streiter den so genannten Horde-Bonus. Der Bonus führt zu einer verstärkten Feuerkraft. Verstärken Sie den Effekt, indem Sie Nationalismus im Propagandazentrum entwickeln.

Das zweite Standbein des „Kollektivbonus" ist der Propagandaturm mit dem entsprechenden Upgrade Unterbewusste Beeinflussung. Bei der Basisverteidigung übernehmen die stationären Propagandatürme diese Aufgabe. Beim Angriff müssen Sie das entsprechende Upgrade des Weltherrschers nutzen, um Ihre Truppen vor Ort zu mobilisieren.

Eingegraben

Gerade in der Kampagne machen sich die Bunker sehr bezahlt. Da der Gegner immer aus derselben Richtung angreift, errichten Sie einfach Bunkerketten und besetzen Sie mit den passenden Einheiten. Greift die KI vorwiegend mit leichten und Infanterie-Einheiten an, besetzen Sie die Bunker mit Rotgardisten. Rollen verstärkt Panzerfahrzeuge auf Sie zu, schicken Sie Panzerjäger in die Bunker.

Kombiniert mit Minenfeldern und Streuminen werden die Zugänge unpassierbar.

Minenteppich

Im Solospiel setzen Sie sich lediglich mit der GBA auseinander. Da diese ausschließlich mit Bodenfahrzeugen agiert, machen sich die Minenfelder sehr bezahlt. Auch im Multiplayerspiel bereitet eine komplett verminte Basis dem Spieler so manches Kopfzerbrechen. Wer auf die Minen setzt, ist gut beraten, auf jeden Fall den Generalsbonus Streuminen einzusetzen. Damit können Sie das gesamte Umfeld Ihrer Basis sowie strategisch wichtige Stellen (Engpässe, Ölfelder etc.) sichern. Achtung, auf Brücken lassen sich leider keine Minen auslegen, dort müssen Sie direkt vor oder hinter der Brücke Ihre Fracht abwerfen. Aber Vorsicht, wenn Sie zum Beispiel den Drachenpanzer mit seiner Feuermauer einsetzen, jagt er mit seinem Flammenwerfer die eigenen Minen hoch.

Stahlherrschaft

Chinas große Stärke sind die Panzerfahrzeuge. Der Gattlingpanzer mit Chaingun-Upgrade ist der reinste Infanteriekiller. Postieren Sie zwei bis drei dieser Gesellen an Engstellen und sehen Sie zu, wie sie jedweden Infanterieangriff abwehren.

In der Kampagne sind schnelle Vorstöße mit der Faust Maos meistens der Schlüssel zum Sieg. Garniert mit den Upgrades Nationalismus und später Urangranaten sowie Atompanzer walzen Sie den Gegner einfach platt. Im Mehrspielermodus funktioniert das allerdings nicht so leicht.

Der Drachenpanzer ist mit Vorsicht zu genießen – wenn Sie diese Einheit in gemischten Gruppen einfügen, passiert es leicht, dass die Feuerwalze Ihre eigenen Einheiten zerbröselt. Der beste Einsatz dieser grellen Feuerspucker ist daher, sie an Brücken oder in engen Straßen zu platzieren und per Feuerwand-Einsatz für Infanterie und leichte Fahrzeuge unpassierbare Stellen zu errichten. Das gibt ein hübsches Feuerwerk.

XXL-Menü

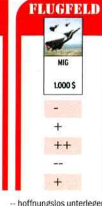
„Ist das alles?", tönt es aus dem Lautsprecher, wenn sich fünf Weltherrscher/Overlords durch die gegnerische Basis wälzen. In der Kampagne kommen die Monstren zwar erst spät zum Einsatz, dafür sind sie in der letzten Mission der Schlüssel zum Sieg.

Allerdings müssen Sie den Einsatz der langsamen Kolosse gut vorbereiten. Ohne die verschiedenen Upgrades des Weltherrschers kommen Sie nicht weit. In der Kampagne hat sich eine Fünfergruppe bewährt: Ein Panzer erhält das Lautsprecher-Upgrade, die anderen vier die Gattling-Gun. Damit haben Sie eine sich selbst regenerierende Gruppe, die mit den Hauptwaffen Panzer und Gebäude zerbröselt und gleichzeitig mit den Gattling-Guns jede Infanterie niederwirft.

Im Mehrspielermodus hat es der Weltherrscher nicht so leicht, da er die Luftwaffe und Patriotstellungen der USA fürchten muss. Gegen die Luftwaffe hilft das dritte Upgrade, der Bunkeraufbau. Besetzen Sie den Aufbau mit Panzerjägern, die quasi als Luftabwehr mitfahren und mischen Sie diese Variante in Ihre Weltherrschergruppen. Gegen die Patriots hilft der Einsatz von Atomschlägen oder der EMP-Angriff bevor Sie mit den Weltherrschern losrumpeln.

Geldwäsche

Die unscheinbaren Hacker sind ideal, um schnell einen großen Credits-Batzen zusammenzutragen. Bauen Sie immer wieder zwischendurch einige Hacker und verteilen Sie die Jungs auf der ganzen Karte. Im Sekundentakt ziehen die Kerle anfangs je fünf, später zehn Credits aus dem Internet. Zehn Hacker mit maximaler Erfahrung bereichern Ihr Konto also pro Minute mit 6.000 Credits. Obendrein bekommen Sie für deren Einsatz auch noch im Generalsbalken langsam, aber stetig Erfahrung zugeschrieben, ohne dass Sie kämpfen müssen. Das Deaktivieren von Gebäuden ist zwar nett, allerdings ist es bei gut bewachten Basen nur schwer möglich, mit den Hackern in Reichweite zu gelangen.

So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	KASERNE				WAFFENFABRIK							FLUGFELD
	Rotgardist 300 $	Panzerjäger 300 $	Hacker 625 $	Schwarze Lotus 1.500 $	Faust Maos 800 $	Drachenpanzer 800 $	Truppentransporter 1.400 $	Gattlingpanzer 800 $	Infernalgeschütz 900 $	Nukleargeschütz 1.600 $	Weltherrscher 1.800 $	MIG 1.000 $
Infanterie	+	--	--	--	-	++	-	++	+	++	++	-
Fahrzeuge	--	+	--	+	+	-	--	--	--	--	++	+
Lufteinheiten	--	++	--	--	--	--	--	++	--	--	-	++
Verteidigung	-	--	--	--	-	--	--	--	++	-	-	--
Gebäude	+	+	+	++	++	++	-	-	+	++	++	+

erfordert Propagandazentrum — erfordert Generals-Beförderung

++ total überlegen + überlegen - unterlegen -- hoffnungslos unterlegen

Truppengeschenk

Wenn Sie viel mit Infanterie spielen möchten, ist es besser, diese in der – aufgepasst – Waffenfabrik herzustellen. Jeder produzierte Truppentransporter wird mit acht Rotgardisten vom Band gelassen. Der Spaß kostet Sie 1.400 Credits. Würden Sie die acht Soldaten in der Kaserne ausbilden, müssten Sie 2.400 Credits berappen. Obendrein erhalten Sie ein schnelles Gefährt, das Tarneinheiten entdecken kann. Es dürfte nicht lange dauern, bis im Mehrspielermodus die ersten Truppentransporter-Rushes zum Einsatz kommen. Der Generalsbonus Rotgardistentraining gilt übrigens auch für die im Truppentransporter mitgelieferten Infanteristen.

Gebäudediebstahl

Die Spezialagentin mit dem hübschen Namen Schwarze Lotus ist perfekt geeignet, blitzschnell gegnerische Gebäude zu übernehmen. Zum einen ist es generell von Vorteil, gegnerische Technologie bauen zu können und zum anderen schaffen Sie sich durch den Klau von Gebäuden zusätzliche Geldquellen (Gebäudeverkauf).
Ein weiteres Plus ist die Spezialfähigkeit, gegnerische Tarneinheiten und Sprengfallen aufzuspüren. Der Clou, gegnerische Tarneinheiten werden entdeckt, die Schwarze Lotus-Einheit bleibt dabei jedoch verborgen.

Die volle Packung

Chinas mächtigste Waffe ist wohl der Atomschlag. Richtig übel wird es für den Gegner, wenn Sie in der Lage sind, gleich mehrere Atomraketen zu produzieren. Wenn Sie außerdem erst mal Fünf-Sterne-General sind, haben Sie obendrein Zugriff auf den EMP-Angriff. Eine chinesische Großoffensive läuft dann nach folgendem Prinzip ab:

Schritt 1 – Legen Sie die gegnerische Basisabwehr mit einem gezielten EMP-Angriff ab. Versuchen Sie, möglichst viele Gebäude auf einmal zu erfassen. Kombinieren Sie das Ganze möglichst noch mit einem Artillerieschlag oder Streuminenabwurf über den gegnerischen Einheiten.

Schritt 2 – Starten Sie zeitgleich mit dem EMP-Angriff Ihren Nuklearschlag. Warten Sie mit Ihrer mobilen Streitmacht in sicherer Entfernung auf den Einschlag der Atomraketen.

Schritt 3 – Rücken Sie mit einem Panzerverband, hauptsächlich bestehend aus Weltherrschern (Upgrade-Mischung beachten), vor und geben Sie dem angeschlagenen Gegner den Rest. Sobald sich die atomaren Wolken verzogen haben, können Sie noch voll besetzte Truppentransporter nachziehen, falls es noch nötig ist.

TAKTIKBEISPIELE

Die Volksrepublik China verfügt über vielfältige Taktikmöglichkeiten – die wichtigsten finden Sie in diesem Kasten bilderbuchmäßig dargestellt.



BRENZLIG An solchen Engstellen bietet die Feuermauer des Drachenpanzers Schutz vor Infanteristen.



SCHUTZKREIS Ölquellen sind rar. Schützen Sie Ihre Ressourcen zum Beispiel mit Minenfeldern.



DICKE BERTA Einem kombinierten Trupp Weltherrscher hält nichts stand. Pech für die GBA-Terroristen.



GRUPPENZWANG Richtig effektiv wird die chinesische Infanterie durch den Horde-Bonus (Roter Stern).



GRENZWALL In der Kampagne riegeln Sie sämtliche Angriffsrichtungen einfach mit Bunkeranlagen ab.



ARBEITSKREIS Errichten Sie auf der Karte verteilte „Hackercamps" ein – so werden Sie schnell reich.




FALLOUT Der Atomschlag der Chinesen entscheidet in so mancher Partie über Sieg oder Niederlage.



BETRIEBSSTÖRUNG Nicht zu verachten sind die fiesen Hackerangriffe auf gegnerische Gebäude.



Mission 1: The Dragon Awakes

Achten Sie gleich zu Beginn auf die anrückenden Gegner, die Ihre Bunker ausschalten wollen. Kämpfen Sie sich danach bis zur Brücke in der Kartenmitte vor, dort erhalten Sie Nachschub. Bauen Sie sich dort mit Ihrer Streitmacht auf und produzieren Sie Truppentransporter und ein halbes Dutzend Faust-Maos-Panzer. Überqueren Sie die Brücke und folgen Sie dem Waldpfad auf den Hügel hinauf (1). Schalten Sie mit den Panzern die Abwehr aus und preschen Sie mit den Infanteristen zum Ziel vor.



Mission 2: Hong Kong Crisis

Errichten Sie sofort in der Nähe des ersten Versorgungsdepots Ihre Basis und sichern Sie die Anlage mit Bunkern in nördlicher bis westlicher Richtung. Vergessen Sie nicht, um die Bunker herum Minen auszulegen, das macht es den anrückenden Terroristen schwer, gegen Sie vorzugehen. Im Norden, hinter der Brückenstraße, finden Sie ein zweites Versorgungsdepot und ein Krankenhaus. Nehmen Sie unbedingt das Hospital (1) ein, damit sich Ihre Infanteristen automatisch heilen. Die Angriffsgruppe erstellen Sie aus Faust-Maos- und Gattling-Panzern. Postieren Sie sich beim Vormarsch am besten auf die Kreuzungen, von dort können Sie die Angreiferwellen am besten abfangen. Bevor Sie sich an das Hauptziel wagen, zerstören Sie zuerst die Chemie-Anlage (2), um Ruhe zu haben. Mithilfe der Drachenpanzer haben Sie es leicht, die engen Straßen abzuriegeln, wenn Sie deren Spezialfähigkeit – die Feuermauer – einsetzen. Rücken Sie dann mit einem Dutzend Panzer (Faust Maos und Gattling) zum Zielgebäude vor.



Mission 3: A Flood of Violence

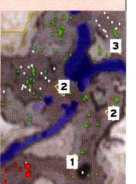
1. Zerstören Sie zuerst den Damm und errichten Sie Ihre Basis auf dem Hügel. Die Furt sichern Sie mit einer Bunkerkette. Besetzen Sie die Bunker mit gemischten Trupps aus Raketensoldaten und normalen Infanteristen. Legen Sie Minenfelder um die Bunkeranlagen aus. Diese Art der Verteidigung genügt. Halten Sie Ihre Verteidigungslinie in Schuss und produzieren in der Zwischenzeit fleißig Faust-Maos- und Gattling-Panzer. Auf Ihrer Flussseite im Süden finden Sie ein zweites Depot, direkt hinter der Brücke noch ein drittes.



2. Stoßen Sie mit Ihrer geballten Panzerstreitmacht über den Fluss. Achtung, in den engen Straßen kommt es schnell zu Verstopfungen, bewegen Sie Ihre Armee daher schnell zum gegnerischen Lager, dort haben Sie mehr Platz.

Mission 4: Broken Alliances

1. Füllen Sie Ihre Infanteriegruppen auf und benutzen Sie einen Artillerieschlag, um die erste Flugabwehrstellung in der Nähe des Bohrturms zu zerstören. Übernehmen Sie dann die Ölquelle. Marschieren Sie auf die Brücke zu und warten Sie die Zwischensequenz ab.
2. Zerstören Sie die Abwehrstellungen per Luftschlag und setzen Sie den Biowaffen-Traktor mit Ihrer Spezialagentin außer Gefecht. Arbeiten Sie sich weiter die Straße vor und übernehmen Sie die Waffenfabrik. Verteidigen Sie diese Stellung und produzieren Gattling- und Faust-Maos-Panzer. Damit können Sie problemlos die Ortschaft säubern. Sichern Sie sich den zweiten Bohrturm und nehmen Sie die Gebäude ein. Wenn Sie kein Interesse an deren Einheiten haben, verkaufen Sie die Gebäude, um weitere Panzer herzustellen.
3. Zum Schluss müssen Sie mit Ihrer Panzerstreitmacht einfach bis zur Chemiefabrik vordringen und dort die letzte Flugabwehrstellung zerbröseln.



Mission 5: Scorched Earth



1. Wehren Sie zunächst die ständigen Angriffe aus westlicher und nordwestlicher Richtung ab. Errichten Sie Ihre Bunker- und Gattling-Gun-Abwehr inklusive Minenfelder. Stoßen Sie mit einem Panzertrupp möglichst bald nach Südwesten vor, um die dortigen Ölförderstätten einzunehmen. Achtung, die GBA hat jede Menge Sprengfallen gelegt. Nutzen Sie zum Beispiel die Spezialeinheit Schwarze Lotus, um die Sprengsätze sichtbar zu machen und zerstören Sie diese dann aus sicherer Entfernung. Alternativ dazu setzen Sie den Bulldozer ein, allerdings bewegt er sich sehr langsam durch das enge Gelände.

2. Versuchen Sie im weiteren Verlauf, GBA-Gebäude einzunehmen und errichten Sie einen GBA-Palast, um an die gefährliche SCUD-Basis zu gelangen. Damit verschaffen Sie sich einen gewaltigen Vorteil und schlagen die Terroristen mit Ihren eigenen Waffen.

Zerlegen Sie beim Vorrücken immer zuerst die Flugabwehrstellungen der Terroristen (zum Beispiel mit einem Trupp Weltherrscher-Panzer) und setzen Sie dann Ihre Luftwaffe ein, um die Bodenziele oder Gebäude auszulöschen. Auf der anderen Hafenseite im Nordosten, sowie in den Tälern im Westen finden Sie weitere Versorgungsdepots.



Mission 6: Dead in their Tracks

1. Zeit spielt hier eine wichtige Rolle: Je länger Sie untätig bleiben, um so mehr Einheiten bringt die GBA mit dem Zug heran. Produzieren Sie erst gar keine Infanterie, sondern investieren Sie Ihre Credits abwechselnd in Gattling- und Faust-Maos-Panzer. Postieren Sie zwei Gattlings (inklusive Chaingun-Upgrade) vor der südöstlichen Brücke, das hält die anrückenden Einheiten auf.
2. Setzen Sie die Spezialagentin Schwarze Lotus ein, um die verstreuten UN-Kisten einzusacken. Mit den Versorgungsdepots sollten Sie sich gar nicht lange aufhalten, da sie sofort unter Feuer genommen werden. Wenn Sie es richtig anstellen, können Sie ohne großen Widerstand bis zur letzten Straßenbrücke im Nordosten pirschen. Postieren Sie dort auch Ihre Lotus-Agentin. Sobald Sie je ein halbes Dutzend Gattling- beziehungsweise Faust-Maos-Panzer im Nordosten platziert haben, schlagen Sie zu. Machen Sie nicht den Versuch, über die Westseite der Karte nach Norden vorzustoßen – beim Fußballstadion kommt Ihnen ein großer Haufen aufgebrachten Mobs entgegen. Außerdem ist von dort der Weg zur Brücke zu weit und Sie müssen zu viele Abwehrstellungen passieren.
3. Rücken Sie daher auf der Ostseite der Stadt vorsichtig in Richtung Eisenbahnbrücke vor und benutzen Sie die Spezialagentin Schwarze Lotus, um die gegnerischen Fahrzeuge außer Gefecht zu setzen. Ihre Kampfeinheiten haben dann leichtes Spiel. Konzentrieren Sie sich mit den Panzern auf die besetzten Gebäude und Abwehrstellungen. Wenn Sie die Terroristen in Scharmützel verwickelt haben, spurten Sie mit Ihrer Spezialagentin in Richtung Brücke. Wenn Sie nahe genug am Ziel sind, endet die Mission.



Mission 7: Nuclear Winter

1. Sie starten mitten in einem hektischen Gefecht. Sie müssen so schnell es geht auf die Anhöhe ziehen und dort auf jeden Fall eine erste Basis errichten. Arbeiten Sie sich schnell nach Südosten vor, um dort an die Kisten zu gelangen.

2. Das Hauptproblem ist der Nuklearangriff im Fünfminutentakt. Sehen Sie zu, dass Sie in den ersten fünf Minuten auf jeden Fall eine Waffenfabrik und ein Propagandazentrum errichten. Die wichtigsten



Einheiten in dieser Mission sind die Weltherrscher-Panzer. Stellen Sie eine Staffel aus vier bis fünf davon zusammen, mit denen Sie schnell in die Ortschaft eindringen. Fahren Sie nach Westen, wo sich außer einem großen Depot eine Ölquelle befindet.

3. Wenn Sie die Meldung über einen SCUD-Angriff erhalten, speichern Sie sofort ab. Ziehen Sie mit Ihren mobilen Einheiten von Ihrer Basis weg und warten Sie den Einschlag ab. Führen Sie danach die nötigsten Reparaturen durch und rüsten Sie weiter auf.

4. Ziehen Sie mit Ihren Weltherrschern unentwegt weiter nach Nordwesten, dort haben Sie den einfachsten Zugang zur gegnerischen SCUD-Abschussrampe. Je schneller Sie diese zerstören, um so einfacher werden Sie mit dem Rest fertig. Sie müssen nicht jeden Tunnel und Abwehrstellung zerstören, aber alle militärischen Gebäude der GBA.
Machen Sie nicht den Fehler, zu lange an einer Stelle zu verharren, die GBA schickt Ihnen haufenweise SCUD-Launcher entgegen, die schon aus großer Entfernung Ihre Einheiten und Gebäude dem Erdboden gleichmachen. Wenn Sie es schaffen, einen kleinen Luftwaffenstützpunkt zu etablieren, nutzen Sie die schnellen MIGs, um damit die lästigen SCUD-Werfer aus dem Weg zu räumen. Wenn Sie es richtig machen, schaffen Sie es in weniger als 15 Minuten.





DIE GLOBALE BEFREIUNGSARMEE

Das fiese Terroristenpack hat es nicht leicht. Zum einen ist die GBA-Kampagne mit acht knackigen Missionen die umfangreichste, zum anderen fehlt der Turban-Bande sämtliche Luftunterstützung.

Gebäudereinigung

Oftmals sind strategisch wichtige Gebäudekomplexe von Gegnern besetzt. Aus dieser Deckung können sie Ihren Truppen schmerzliche Verluste zufügen. Um die Besatzungseinheiten aus den Häusern zu vertreiben, fahren Sie mit einem Toxintraktor vor und besprühen die Stellung mit Gift. In wenigen Sekunden ist das Gebäude „gesäubert".

Autobomben

Ihre explosiven Terroristen haben einen fiesen Trick auf Lager. Steigen Sie einfach in ein ziviles Vehikel ein. Der Feind nimmt von Ihnen keine Notiz und Sie können in aller Ruhe durch die gegnerischen Reihen brettern und eine wichtige Einrichtung dem Erdboden gleichmachen.

Untergraben Sie die Feinde

Nutzen Sie die GBA-Tunnelsysteme. Mit Tunneleingängen in sämtlichen Basen können Sie Ihre Truppe in Windeseile von einem Brennpunkt zum anderen schicken. Großer Vorteil: Sogar Fahrzeuge können das unterirdische Labyrinth verwenden. Auf diese Weise können Sie den Gegnern völlig überraschend in den Rücken fallen.

Jarmen schießt den Vogel ab

Die Sniper-Abteilung der GBA ist mit Jarmen Kell kompetent besetzt worden. Der hinterhältige Kunstschütze kann Fahrer hinter dem Steuer wegballern. Jarmen Kell und ein Entführer bilden ein hervorragendes Team. Der eine legt den Steuermann lahm und der andere macht sich auf den Weg, das Gefährt zu stehlen. Großer Vorteil: Jarmen Kell ist eine getarnte Einheit und kann nur von Spezialtruppen entdeckt werden.

Machen Sie ein Fass auf

Die als Fässer getarnten Sprengfallen eignen sich bestens, um strategisch wichtige Punkte zu verminen. Sie können nur von Spezialeinheiten entdeckt werden. Ausgelöst werden sie entweder von einem Fern- oder einem Bewegungszünder.

Buggy-Boy

Benutzen Sie die flotten Raketenbuggys, um feindliche Truppen aus großer Entfernung zu bekämpfen. Die explosiven Buggys haben die größte Reichweite von allen Einheiten. Mithilfe eines Schwarzmarktes können Sie die Buggys zu tödlichen Dauerfeuerwaffen aufrüsten. Im Veteranenstatus zerlegen sie im Nu gegnerische Gebäude.

Fallen Sie dem Gegner in den Rücken

Neben den Tunnelsystemen gibt es eine weitere gewiefte Möglichkeit, den feindlichen Truppen einen unerwarteten Besuch abzustatten. Benutzen Sie den Rebellenhinterhalt und setzen Sie ihn auf die Widersacher an. In ihrer höchsten Form (drei Upgrades) erscheinen 16 Turbanträger, die selbst für Gebäude eine ernsthafte Bedrohung darstellen. Wenn Sie über einen Schwarzmarkt verfügen, können Sie die hinterhältige Brut zusätzlich mit panzerbrechender Munition ausrüsten. Jetzt können Sie den Gegnern tödliche Besuche abstatten.

Gehen Sie auf Beutezug

Halten Sie stets die Augen nach einzelnen gegnerischen Fahrzeugen offen. Sobald Sie eines erspäht haben, schicken Sie einen Entführer auf den Weg. Dieser ist von normalen Einheiten nicht zu entdecken und kann das allein gelassene Vehikel entführen. Jetzt können Sie es gegen die Feinde einsetzen.

Peppen Sie die Skorpione auf

Eine der wichtigsten Anschaffungen im GBA-Lager sind die Skorpionraketen. Der Preis von 1.000 Dollar wird durch die immens gesteigerte Kampfkraft der leichten Panzer mehr als nur gerechtfertigt. Ziehen Sie mit einem Skorpionrudel in die Schlacht. Wenn Sie auf einen feindlichen Truppenverband treffen, suchen Sie sich die stärkste Einheit aus. All Ihre Skorpione schießen ihre Raketen auf das gewählte Opfer. Auf diese Weise können selbst die verheerenden, chinesischen Weltherrscher mit einem Angriff vernichtet werden.

Wir sind das Volk!

Für die GBA ist es relativ einfach, besetzte Städte zu erobern. Warten Sie sob lange ab, bis sich nur wenige Fahrzeuge in der Stadt aufhalten und die Besetzung sich zum Großteil auf mit Fußtruppen eroberte Häuser beschränkt. Jetzt erschaffen Sie sich mehrere „aufgebrachte Mobs". Mit diesem gemeingefährlichen Pöbel können Sie durch die Straßen ziehen und ein Gebäude nach dem anderen ruinieren. Die feindlichen Soldaten in den Gebäuden haben gegen das wütende Volk so gut wie keine Chance.

Alles Gute kommt von oben

Die GBA-Einheiten sind für Luftattacken ein optimales Ziel. Die einzigen mobilen Truppen, die feindlichen Himmelsstürmern etwas entgegensetzen können, sind RPG-Einheiten und Vierlingsgeschütze. Achten Sie darauf, Ihre Panzerverbände stets mit mehreren der genannten Arten zu begleiten. Die schreckliche Erfahrung, wie eine riesige Panzerarmee von nur wenigen Comanche-Helikoptern zerlegt wird, können Sie sich somit sparen.

KASERNE

So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	Rebell 150 $	Terrorist 200 $	RPG-Einheit 300 $	Entführer 400 $	Aufgebrachter Mob 800 $	Jarmen Kell 1.500 $
Infanterie	+	-	--	-	+	++
Fahrzeuge	-	+	+	++	-	++
Lufteinheiten	--	--	++	-	--	--
Verteidigung	-	+	-	--	-	-
Gebäude	+	++	+	-	++	-

WAFFENFABRIK

So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	Kampfjeep 500 $	Radarwagen 500 $	Skorpion 600 $	Toxintraktor 600 $	Vierlingsgeschütz 700 $	Marodeur-Panzer 800 $	Raketenbuggy 900 $	SCUD-Werfer 1.200 $	Bomben-LKW 1.200 $
Infanterie	+	--	-	++	++	-	--	++	--
Fahrzeuge	-	--	+	-	-	+	+	-	-
Lufteinheiten	--	--	--	--	++	--	--	--	--
Verteidigung	-	--	-	--	--	-	++	+	+
Gebäude	+	--	+	+	--	+	++	++	++

erfordert Palast (Aufgebrachter Mob, Raketenbuggy, Bomben-LKW) | erfordert Generals-Beförderung (Entführer, Jarmen Kell, Marodeur-Panzer, SCUD-Werfer)

++ total überlegen + überlegen - unterlegen -- hoffnungslos unterlegen

Mission 1: Shymkent, DMZ: Operation Black Rain



Ziel 1: Zerstören Sie die chinesische Basis.
Ziel 2: Vernichten Sie den Staudamm.

1. Die Kampagne startet im chinesischen Lager. Vernichten Sie die Gebäude mit Ihren Bomben-LKWs und geben Sie den flüchtenden Fußsoldaten mit Ihren verbleibenden Einheiten den Rest.
2. Begeben Sie sich zum geheimen GBA-Stützpunkt. Bilden Sie neue Arbeiter aus und lassen Sie sie das nahe gelegene Rohstofflager abbauen. Errichten Sie einen Waffenhändler und produzieren Sie so viele Skorpion-Panzer wie möglich. In der Zwischenzeit senden Sie einen Stoßtrupp in die südöstliche Ecke der Karte. Hier finden Sie einen korrupten Waffenhändler, der es Ihnen ermöglicht, die Skorpion-Panzer mit Raketen auszurüsten. Im Südwesten des Levels warten acht Bonus-Kampfjeeps darauf, von Ihnen rekrutiert zu werden.
3. Jetzt können Sie problemlos mit Ihrer Panzerarmada Richtung Nordosten preschen und alles zermalmen, was sich Ihnen in den Weg stellt. Sobald der Staudamm in Sichtweite ist, nehmen Sie ihn aufs Korn und überschwemmen das Tal.

Mission 2: Almaty, Kasachstan: Abwurfszone der UN-Güter

Ziel 1: Sammeln Sie 20.000 Dollar ein.
Ziel 2: Sammeln Sie 40.000 Dollar ein.

1. Produzieren Sie so viele RPG-Einheiten wie möglich und besetzen Sie mit Ihnen die Häuser der Dörfer. Achten Sie darauf, in strategisch wichtigen Positionen (zum Beispiel Kreuzungen) Stellung zu beziehen. Die ständig anrollenden UN-Konvois werden nun selbstständig unter Beschuss genommen. Jetzt müssen Sie nur noch die Güter einsammeln bevor Sie von den Zivilisten eingesackt werden.
2. Errichten Sie einen Waffenhändler und stellen Sie etliche Skorpion-Panzer und Vierlingsgeschütze her. Dank dieser Geschütze können Sie sich im Level frei bewegen, ohne Angst vor plötzlichen Luftangriffen zu haben.
3. Zerstören Sie nun sämtliche zivile Gebäude mit Ihren Panzern und sammeln Sie die Güter ein. Auf diese Weise ist es ein Leichtes, die geforderten 40.000 Dollar einzuheimsen.



Mission 3: Zhambul, Kasachstan: Von den Chinesen besetzte Stadt



Ziel 1: Erobern Sie die Kommandozentrale im Osten der Stadt, um mit der Produktion zu beginnen.
Ziel 2: Eliminieren Sie 300 Verräter.

1. Fahren Sie mit Ihren Toxintraktoren durch die Stadt und erobern Sie die Kommandozentrale ganz im Osten der Stadt. Westlich der Zentrale befindet sich ein Gefangenenlager, dass Sie dank des „Toxingebräus" schnell in Ihren Besitz bringen können. Besetzen Sie die Häuser nördlich des Zentrums mit RPG-Einheiten und erbauen Sie einen Waffenhändler.
2. Kämpfen Sie sich mit einigen Toxintraktoren und Skorpion-Panzern zum Palast ganz im Westen der Stadt durch. Sobald Sie den Palast erreicht haben, stellen Verbündete tödliche Anthraxbomben her.
3. Im Norden der Stadt befindet sich eine leicht gesicherte Pharmaziefabrik. Nachdem Sie sie vernichtet haben, breitet sich eine Giftgaswolke aus, die vielen „Verrätern" den Tod bringt. Mittlerweile sollte die Produktion der Anthraxbomben abgeschlossen sein. Mit deren gezieltem Einsatz im Nordwesten der Stadt ist es ein Leichtes, die Anzahl von 300 eliminierten „Verrätern" zu erzielen.

Mission 4: Astana, besetzte Hauptstadt Kasachstans

Ziel: Plündern Sie die Gebäude und sammeln Sie 40.000 Dollar ein.

1. Schöpfen Sie mit möglichst vielen Arbeitern das Rohstofflager westlich Ihres Startpunktes aus, während Sie mit den drei „aufgebrachten Mobs" die Umgebung in Angst und Schrecken versetzen. Achten Sie darauf, die erscheinenden Container einzusammeln.
2. Sobald Sie die Summe von 20.000 Dollar erreicht haben, bauen Sie einen Waffenhändler und stellen eine Panzerarmee her. Wenn Ihre aufgebrachten Turbangeschwader von den Feinden aufgerieben werden, rücken Sie den Gegnern mit Ihrer Panzerfront auf den Pelz und attackieren den amerikanischen Stützpunkt im Nordwesten des Levels.
3. Ganz im Osten finden Sie einen versteckten Ölbohrturm, der Ihnen zusätzlich Bares einbringt. Auf diese Weise sollte es recht einfach sein, die 40.000 Dollar zu ergattern.



Mission 5: Adana, Türkei: Flughafen bei Incirlik

Ziel: Vernichten Sie den amerikanischen Flughafen-Komplex.

1. Um Ihre Stellung gegen die amerikanischen Luftangriffe abzusichern, bauen Sie rund um Ihr Lager etliche Stinger-Stellungen auf. Achten Sie darauf, sie ständig zu reparieren. Kommandieren Sie möglichst viele Arbeiter zum Abbau der zentral gelegenen Ressourcen ab und erschaffen Sie Baracken sowie einen Waffenhändler.
2. Kämpfen Sie sich mit Skorpion-Panzern und Kampfjeeps zum Zeltlager nördlich der Brücke durch und befestigen Sie die Position mit Stinger-Stellungen. Mit einem weiteren Skorpion-Stoßtrupp schlagen Sie sich zum nächsten Rohstofflager durch. Bauen Sie ein Tunnelsystem und schicken Sie Arbeiter unterirdisch zum Rohstofflager. Mithilfe eines neuen Geheimlagers direkt neben der Rohstoffquelle können Sie sehr schnell viel Geld verdienen.
3. Halten Sie die Stellung, indem Sie die Front ständig mit Skorpion-Panzern und Vierlingsgeschützen versorgen. Das wichtigste Ziel ist der Flughafen. Nachdem Sie ihn vernichtet haben, ist die amerikanische Lufthoheit dahin und Sie können seelenruhig den Rest der Basis zerlegen.

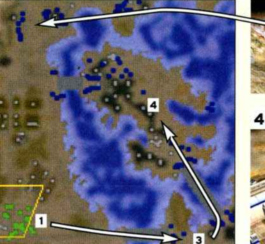
Mission 6: Westlicher Hafen des Aral-Sees, Kasachstan: Entsorgungslager für toxischen Abfall

Ziel 1: Erobern Sie vier Bunker.
Ziel 2: Löschen Sie sämtliche amerikanischen Verteidigungseinheiten aus.

1. Um diese Mission erfolgreich zu bestreiten, müssen Sie sehr flink vorgehen. Beginnen Sie sofort damit, Ihre Basis mit etlichen Stinger-Stellungen abzusichern. Die Amerikaner greifen von Norden her häufig mit Panzern und Fußtruppen an. Kommandieren Sie einige Skorpion-Panzer, Vierlingsgeschütze und Toxintraktoren ab, den nördlichen Teil Ihrer Basis zu verteidigen. Die ständigen Luftangriffe vom Westen her bekämpfen Sie am besten mit satten fünf Stinger-Stellungen und drei Vierlingsgeschützen. Klicken Sie auf die Kaserne und erwerben Sie die Fähigkeit, Gebäude zu besetzen. Im Fall einer Partikelkanonen-Attacke müssen zerstörte Einrichtungen sofort ersetzt werden. Jetzt können Sie mit der Eroberung der feindlichen Stellungen beginnen.
2. Produzieren Sie eine möglichst zahlreiche Angriffsarmee. Diese sollte zum größten Teil aus Skorpion-Panzern bestehen. Begleiten Sie die Panzertruppen mit mindestens einem Toxintraktor und einigen Einheiten, die den Skorpionen Schutz vor Luftangriffen bieten. Außerdem benötigen Sie einen mit Rebellen und Arbeitern gefüllten Lastwagen, der gut gedeckt in der Mitte Ihres Konvois platziert wird. Kämpfen Sie sich mit Ihrer Sturmarmee gen Westen, überqueren Sie die Brücke und vernichten Sie die beiden amerikanischen Wach-Bunker mit Ihren Toxintraktoren. Jetzt nehmen Sie mit Ihren Rebellen die beiden Abfall-Bunker ein.
3. Bauen Sie neben dem neuen Rohstofflager ein Geheimlager und ein Tunnelsystem. Letzteres benutzen Sie, um möglichst viele Arbeiter unterirdisch zum Rohstofflager zu bringen. Damit Sie von diesem neuen Stützpunkt weitere Angriffswellen starten können, erschaffen Sie einen Waffenhändler. Sichern Sie die Stellung nach allen Seiten mit mindestens sechs Stinger-Stellungen ab.



4. Nun brechen Sie von Ihrer neuen Basis mit einer möglichst großen Sturmarmee Richtung Norden durch. Die Verteidigungsanlagen jenseits der Brücke schalten Sie am leichtesten mit Toxintraktoren aus. Während Ihre Einheiten im gegnerischen Lager möglichst viel Schaden anrichten, versorgen Sie die Front kontinuierlich mit Panzern, Vierlingsgeschützen und Toxintraktoren. Dringen Sie in das feindliche Lager vor und vernichten Sie zuerst den Flughafen und danach die Partikelkanone im Osten des Lagers.
5. Nachdem die Luftangriffe und die Fernattacken der Partikelkanone gebannt sind, ist es ein Leichtes, den Rest der amerikanischen Anlagen zu vernichten und genügend Bunker einzunehmen.





EINFACH Die Bunker im Norden sind nur leicht bewacht und können ohne Probleme erobert werden.



VERNICHTET Nachdem Sie die Parikelkanone zerstört haben, lässt der Widerstand nach.

Mission 7: In der Nähe von Lenger, Kasachstan: Von Splittergruppen besetztes Gebiet



Ziel 1: Bringen Sie die gestohlenen LKWs unbemerkt in das Verräterlager.
Ziel 2: Vernichten Sie die feindliche Basis mithilfe der LKWs.

1. Das Wichtigste bei dieser Mission ist es, die von Westen her attackierenden, chinesischen Aggressoren in Schach zu halten. Hierzu sichern Sie den Startpunkt mit etlichen Stinger-Stellungen und RPG-Einheiten ab. Achten Sie darauf, einige Raketenstellungen oberhalb des Weges zu stationieren. Nach jeder chinesischen Angriffswelle müssen Sie die zerstörten Stinger-Stellungen sofort ersetzen. Von Ihren Kasernen aus versorgen Sie die Westfront ständig mit neuen RPG-Einheiten. Bringen Sie die gestohlenen LKWs in Ihrem Tunnelsystem in Sicherheit.
2. Nachdem das „chinesische Problem" gelöst ist, beginnen Sie mit der Befestigung des Hauptlagers. Sichern Sie sich nach Norden mit mindestens vier Stinger-Stellungen ab und erschaffen Sie in der Zwischenzeit eine starke Panzerarmee. Kämpfen Sie sich nun zum Rohstofflager auf dem Felsplateau nördlich Ihres Hauptlagers durch. Erobern Sie die feindlichen Stellungen und bauen Sie sie wieder auf. Mit Stinger-Stellungen sichern Sie den Lagerzugang ab. Jetzt heißt es, Geld verdienen! Erschaffen Sie möglichst viele Arbeiter und lassen Sie das ergiebige Rohstofflager abbauen.
3. Nun rüsten Sie sich für den finalen Schlag. Mittlerweile sollten Ihre finanziellen Möglichkeiten gewaltig gestiegen sein. Erschaffen Sie eine große Angriffsarmee, bestehend aus Panzern, Raketenbuggys und Toxintraktoren. Schicken Sie die GBA-Brut nach Norden und vernichten Sie die Verteidigungsanlagen, die den Weg zum „Verräterlager" versperren. Nachdem Sie die Stellung gesichert haben, bauen Sie einen Tunneleingang. Preschen Sie nun mit den gestohlenen LKWs aus dem unterirdischen System und bringen Sie diese inmitten der gegnerischen Basis zur Detonation. Jetzt überrollen Sie den kleinen, chinesischen Stützpunkt im Nordwesten des Levels.





ABGESCHIRMT Sichern Sie Ihre Basis nach Westen gegen die attackierenden Chinesen ab.

Mission 8: Baikonur Kosmodrom, südliches Kasachstan: Sowjetische Raketenbasis

ZWEITES ZIEL Erobern Sie die feindliche Raketenstellung

ERSTES ZIEL Das Kontrollzentrum muss unbedint besetzt werden.

VERHEEREND Im Anschluss an die GBA-Kampagne folgt die nukleare Katastrophe.

Ziel 1: Nehmen Sie das Kontrollzentrum ein.
Ziel 2: Erobern Sie die Raketenabschussbasis.

1. Bauen Sie sich eine große Hauptbasis mit sämtlichen verfügbaren Gebäuden auf. Errichten Sie rings um die Basis zahlreiche Stinger-Stellungen. Sichern Sie den östlichen Teil der Stellung zusätzlich mit Vierlingsgeschützen, um die ständigen Luftangriffe abzuwehren. Nach den nervigen Angriffen der Partikelkanone müssen Sie die zerstörten Einrichtungen sofort erneuern.
2. Bewachen Sie den nördlichen Teil des Hauptquartiers mit einigen Panzern, während Sie mit Stoßtruppen gen Osten vordringen. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Ihre Truppen von Luftangriffen aufgerieben werden, denn mit der Zeit lassen die Angriffe nach und Sie können nach Osten in das amerikanische Lager einfallen. Achten Sie darauf, sämtliche Ölbohrtürme, die Sie unterwegs entdecken, mit Rebellen zu besetzen, um noch mehr Bares einzustreichen. Unterstützen Sie die Ostfront mit SCUD-Sturm-Angriffen. Vernichten Sie zuerst den amerikanischen Flughafen, um die Luftangriffe zu unterbinden. Danach machen Sie die Partikelkanone dem Erdboden gleich. Sichern Sie die amerikanische Basis, erobern Sie das Kontrollzentrum vorerst jedoch nicht.
3. Erschaffen Sie eine zweite Sturmarmee und bahnen Sie sich einen Weg Richtung Norden. Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf heftigen, chinesischen Widerstand. Wenn Sie die Nordfront jedoch kontinuierlich mit frischen Truppen versorgen, ist es kein Problem, durch die chinesischen Reihen zu brechen und der Stromversorgung zu Leibe zu rücken. Ohne Strom sind die Chinesen geradezu wehrlos und Sie können das gesamte Lager ausradieren.
4. Nehmen Sie nun das amerikanische Kontrollzentrum ein. Jetzt greifen Sie die Raketenbasis von zwei Flanken her an. Nachdem Sie alle Schutzeinrichtungen der Stellung eliminiert haben, nehmen Sie die Raketenabschussrampe mit einem Rebellen ein. Nun können Sie sich über den Abspann wundern ...

VEREINIGTE STAATEN

Überlegene Luftstreitkräfte und hocheffiziente Aufklärung zeichnen die amerikanischen Streitkräfte aus. Wir verraten Ihnen, wie Sie die Terroristen der GBA vernichtend schlagen.

Basisverteidigung
Gegen Fahrzeuge aller Art ist diese Abwehrstellung ideal – Infanterie lacht selbst bei mehreren Salven über diese Verteidigung. Als Amerikaner ist es unabdinglich, dass Sie einige Ranger in der Basis stationieren. Noch besser sind natürlich Scharfschützen und Comanches.

Regenerative Gebäude
Reparieren Sie angeschlagene Gebäude nur, wenn ein feindlicher Angriff unmittelbar bevorsteht. Ganz im Gegensatz zu Ihren Konkurrenten haben Ihre Gebäude die Eigenschaft, sich selbstständig instand zu setzen.

Aufklärung
Die US-Truppen sind mit technischem Spielzeug vom Allerfeinsten ausgerüstet. Jede Minute kann der Spionagesatellit für 15 Sekunden eingesetzt werden. Sobald das Gefangenenlager errichtet wurde, kann alle zwei Minuten jeder Gegner aufgedeckt werden. Dieser Effekt hält 35 Sekunden. Nutzen Sie diese Aufklärungsmöglichkeiten intensiv.

Kombinierte Luftschläge
Die USA haben die mit Abstand beste Luftwaffe. Neben den Comanches und drei Flugzeug-Typen können Generäle A-10-Angriffe und die Benzin-Bombe einsetzen. Wenn Sie dies noch mit Fallschirmjägern und der Partikelkanone kombinieren, können Sie wie kein anderer General auf dem Schlachtfeld angreifen.

Fallschirmjäger
Unterschätzen Sie diese Jungs nicht! Oft gelingt es, Fallschirmjäger hinter den feindlichen Linien abzusetzen. Dort räumen sie dann mit Infanterie und Stinger-Stellungen auf und stehlen feindliche Gebäude.

Der Humvee
Unterschätzen Sie bloß nicht diesen schnellen Wagen. Allein mag er schwächlich anmuten – aber beladen Sie die Karre mal mit fünf Raketen-Schützen. Jetzt können Sie selbst einem Panzer gegenübertreten. Besonders gemein: Laden Sie fünf Scharfschützen in den Wagen. Diese Festung hält einen Sturm von Infanterie mit Leichtigkeit in Schach. Sollte der Humvee zu viele Treffer einstecken und in die Luft gehen, ist die Infanterie im Inneren immer noch am Leben. Um den Wert noch zu erhöhen, erkennt der Humvee auch getarnte Gegner.

Der Chinook
Primär dient der Chinook als Ressourcentransporter. Deswegen wird auch oft sein enormes strategisches Potenzial übersehen. Acht Infanteristen oder zwei Fahrzeuge können transportiert werden. Wenn Sie Blendgranaten entwickelt haben, ist es sogar möglich, vom Feind besetzte Häuser mit Rangern zu räumen, die sich vom Chinook abseilen. Spezial-Trick: Beladen Sie zwei Humvees mit je fünf Infanteristen. Laden Sie dann die Wagen in den Heli. Wo normalerweise nur acht Mann Platz haben, passen so zehn rein. Und es ist sogar noch Platz für weitere zwei. So beladen, bringen Sie mit einem Chinook zwölf Infanteristen und zwei Humvees zum Ziel – eine kleine Armee.

Vorsicht: Auto
Trauen Sie keinem noch so harmlos aussehenden Auto über den Weg – es könnte schließlich ein getarnter GBA-Bombentruck sein. Schießen Sie auf jedes Auto, um sich explosive Überraschungen zu ersparen.

Strategie-Zentrum
Nur für Amerikaner: drei unterschiedliche Kampfpläne. Da die Boni der unterschiedlichen Strategien für alle Fahrzeuge gelten, sind sie besonders wertvoll. Bei der „Zerstören"-Taktik verfügt das Strategie-Zentrum über eine enorm starke Kanone. Ist „Aufklärung" aktiviert, spürt das Gebäude versteckte gegnerische Einheiten auf.

Gegnerische Luftabwehr
Ihre Luftwaffe ist sehr schlagkräftig – die gegnerische Luftabwehr kann aber jedem Piloten den Tag versauen. Sie sollten sich daher stets darauf konzentrieren, Bedrohungen für Ihre Luftwaffe auszuschalten. Flugzeuge und Hubschrauber sind schließlich nicht billig. A-10-Angriffe sind besonders geeignet, feindliche Stinger-Stellungen auszuheben.

Tarnkappenbomber
Der Stealth-Fighter eignet sich gut, um Luftabwehr auszuschalten. Achten Sie dabei aber unbedingt darauf, dass er nicht schon weit vor dem Ziel enttarnt wird. Greifen Sie in Gruppen an und feuern Sie nur auf einzelne Abwehrstellungen.

Raptor
So richtig gut ist der Raptor nur gegen feindliche Flugzeuge und Panzerverbände. Im Einzelspieler-Modus begegnen Sie kaum Gegnern in der Luft – setzen Sie also lieber gleich auf Comanches.

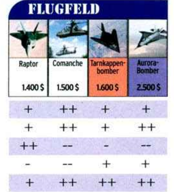
Comanche
Dieser Tank-Killer macht jeder Bodeneinheit die Hölle heiß – solange nicht auf ihn geschossen wird. Nutzen Sie die Helis zur Basisverteidigung und zur Unterstützung von Panzer- und Infanterieverbänden. Zwar sollten Sie sich mit den Comanches dringend von Abwehrstellungen fern halten – mit einzelnen Raketen-Infanteristen kann er es aber schon aufnehmen.



So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	KASERNE			
	Ranger 225 $	Raketen-Trooper 300 $	Kundschafter 600 $	Colonel Burton 1.500 $
Infanterie	+	-	++	+
Fahrzeuge	-	+	-	-
Lufteinheiten	--	++	--	--
Verteidigung	-	-	-	-
Gebäude	+	+	-	++



So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	WAFFENFABRIK				
	Notarztwagen 600 $	Panzerwagen 700 $	Crusader-Panzer 900 $	Paladin 1.100 $	Tomahawk 1.200 $
Infanterie	--	+	-	-	+
Fahrzeuge	--	-	+	+	+
Lufteinheiten	--	--	--	-	--
Verteidigung	--	-	-	+	++
Gebäude	--	+	+	++	++



So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	FLUGFELD			
	Raptor 1.400 $	Comanche 1.500 $	Tarnkappenbomber 1.600 $	Aurora-Bomber 2.500 $
Infanterie	+	++	+	+
Fahrzeuge	+	++	+	++
Lufteinheiten	++	--	-	--
Verteidigung	-	--	+	+
Gebäude	+	++	++	++

erfordert Strategiezentrum (blau) · erfordert Generals-Beförderung (orange) · ++ total überlegen · + überlegen · - unterlegen · -- hoffnungslos unterlegen

Mission 1: Bagdad, Irak, Operation Final Justice

Ziel 1: Befreien Sie Bagdad.
Ziel 2: Zerstören Sie den Scud-Storm.

1. Kaufen Sie für die Panzer sofort Kampfdrohnen und ziehen Sie die Einheiten zurück, um sie zu reparieren. Sobald Ihre Fahrzeuge wieder fit sind, dringen Sie in die Stadt ein. Ziehen Sie auch die beiden zusätzlichen Humvees aus dem Lager hinzu (lassen Sie ein paar Infanteristen einsteigen).
2. Sobald Sie die Stadt betreten, feuern die Rebellen ihre tödlichen Scuds auf die Stadt ab. Warten Sie nun, bis die Giftwolken weg sind. Teilen Sie Ihre Panzer und Humvees in zwei Gruppen und stoßen Sie zu den Ölfeldern und zum Gefangenenlager vor.
3. Nachdem die Piloten befreit und die Ölquellen übernommen sind, stoßen Sie ins Zentrum vor. Die besetzten Gebäude werden automatisch von Rangern übernommen.
4. Rücken Sie nach der Befreiung von Bagdad in die Berge vor – der feindlichen Panzer nimmt sich die Air Force an. Sie haben mehr als genügend Feuerkraft, um die GBA-Truppen zu zerstören und die Raketenbasis zu vernichten.

Variante 2:
Laden Sie Ihre Ranger in den Heli und fliegen Sie direkt zum Scud-Storm. Wenn Sie ganz rechts oben in der Ecke Ihre Jungs abladen, können diese die Raketenbasis sofort zerstören. Das ist zwar vom Spiel bestimmt nicht vorgesehen, aber Sie können so die Mission in zwei Minuten erfolgreich beenden.



Mission 2: Al Hanad, Yemen, Operation Treasure Hunt



Ziel: Befreien Sie drei Piloten, bringen Sie den dritten Piloten lebend in die US-Basis zurück.

Infanterie in Gebäuden und schnelle Vorstöße mit den Fahrzeugen sind hier der Weg zum Erfolg. Wenn Sie die Luftabwehr ausschalten, können Sie Ihre Ranger gefahrlos per Heli einfliegen.

1. Sichern Sie die Basis – die GBA greift hin und wieder mit kleinen Trupps an.
2. Übernehmen Sie die beiden Ölbohrtürme.
3. Lassen Sie Ihre Fahrzeuge die Straßen um das Krankenhaus säubern. Anschließend übernehmen Sie das Gebäude.
4. Retten Sie die beiden Piloten im Stadtgebiet – diese Männer lassen Sie in Fahrzeuge steigen.
5. Greifen Sie mit allen Fahrzeugen die Basis an und halten Sie einen Chinook bereit. Sobald die Luftabwehr ausgeschaltet ist, retten Sie den letzten Piloten mit dem Heli. So sind Sie im Nu in der Basis und die Mission ist gewonnen.

Mission 3: Nördliches Kasachstan, Operation Guardian Angel

Ziel: Sorgen Sie dafür, dass 100 amerikanische Soldaten fliehen können.

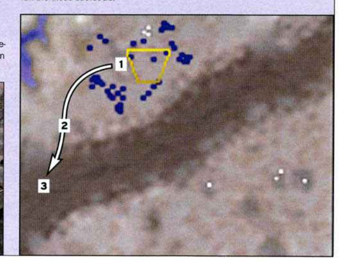
Diese Mission ist denkbar einfach – wer's richtig anstellt, kann alle fliehenden Amerikaner retten.

1. Kaufen Sie zuerst das Raketen-Upgrade für den Comanche und dann neue Helis – setzen Sie den Sammelpunkt auf die Schlucht.
2. Ziehen Sie Ihre Bodentruppen an den Hang. Stellen Sie diese Einheiten nicht auf die Straße – das würde den Fluchtweg blockieren.
3. Die Comanches gehen in Stellung.
4. Sobald die eigenen Truppen durch sind, können Sie mit den Raketen der Helis enormen Schaden machen. Außerdem preschen die eigenen Bodentruppen auf die Straße, um den Weg zu versperren. Die GBA hat keine Chance!
5. Wenn Sie neue Comanches haben, ist es sinnvoll, diese in einer zweiten Gruppe zusammenzufassen. So lassen sich die Gegner noch leichter ausschalten.
6. Etwaige Gegenangriffe schlagen Sie aus der Luft zurück.

Hinweis: In der dritten Angriffswelle sind zwei LKW mit Luftabwehr – knallen Sie diese zuerst ab.



PURE ZERSTÖRUNG Gegen das Sperrfeuer der Comanches können die GBA-Truppen nichts ausrichten.



Mission 4: Kasachische Küste, Operation Stormbringer

Ziel: Zerstören Sie das Terroristen-Trainingscamp.

1. Ziehen Sie Ihre Truppen aus den Gefechten zurück und organisieren Sie sich.
2. Mit Ihren Raketenwerfern zerstören Sie nach und nach die Bunker, bis Sie gefahrlos die Luftabwehrstellungen attackieren können. Sobald die Raketen keine Gefahr mehr sind, wird das gesamte Terrain bombardiert.
3. Bauen Sie Ihre Basis auf. Lassen Sie einige Einheiten zur Verteidigung zurück. Infanterie in den Gebäuden der Stadt sowie Scharfschützen sind hier sehr wertvoll.
4. Sammeln Sie Ihre Kräfte und nehmen Sie die feindliche Basis ein – die Raketenwerfer sind auch hier Gold wert. Passen Sie also auf diese Fahrzeuge auf.



AUS DER FERNE Bunker und Luftabwehr zerlegen die Tomahawks aus sicherer Entfernung.



HÄUSERKAMPF Die Ranger beharken in der Stadt aus den Gebäuden heraus den Feind.



SCHWARZES GOLD Ganz im Osten sind noch zwei Ölbohrtürme versteckt (Punkt 5 auf der Karte).

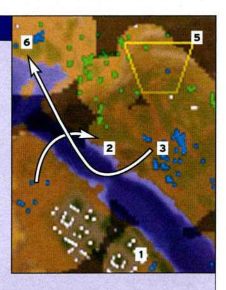
Mission 5: DMZ Kasachstan, Operation Blue Eagle

Ziel: Zerstören Sie das Terroristen-Camp.

Hinweis: Der Staudamm wird gesprengt, sobald alle Gegner ausgeschaltet sind – es folgt darauf der zweite Teil der Mission. Wichtiges neues Gebäude: Strategiezentrum!

TRICKREICH Rund um das letzte GBA-Gebäude errichten Sie eine neue Basis. Der zerstörte Damm kann Sie dann nicht aus der Fassung bringen.

1. Nehmen Sie das Krankenhaus ein!
2. Die Gegner auf der anderen Flussseite sind schnell beseitigt. Ein Scharfschütze, per Heli übergesetzt, wirkt hier wahre Wunder.
3. Lassen Sie ein Gebäude stehen. Jetzt können Sie in aller Ruhe eine zweite Basis errichten und Einheiten bauen.
4. Wenn Sie mit Ihrer neuen Basis zufrieden sind, zerstören Sie das letzte Gebäude der GBA.
5. Wer's braucht: im Nordosten stehen zwei Ölbohrtürme.
6. Fallschirmjäger hier absetzen – die Jungs erledigen die Stinger-Stellungen im Handumdrehen. Jetzt können Sie hier die Comanches einsetzen und das Lager von hinten aufrollen.
Hinweis: Nutzen Sie unbedingt Scharfschützen – die GBA hat Sprengfallen aufgestellt.





NACHSCHUB In der nordöstlichen Ecke finden Sie zwei unbesetzte Ölbohrtürme.



VON HINTEN Ranger haben die Luftabwehr im Nordwesten geknackt. Chinooks bringen Nachschub, Comanches Verderben in die GBA-Basis.

Mission 6: Südöstliches Kasachstan, Operation Desperate Union

Vorsicht: Autobomben und Selbstmordattentäter!
Wichtiges neues Gebäude: Partikelkanone.

1. Bauen Sie Ihre Basis aus und sorgen Sie für ausreichend Verteidigung. Humvees und Comanches sind enorm effektiv!
2. Verteidigen Sie das südliche Depot mit Humvees und Infanterie.
3. Bauen Sie alsbald Versorgungspads und die Partikelkanone (achten Sie auf den Energieverbrauch).
4. Machen Sie regen Gebrauch von der Aerosol-Bombe (Fuel-Bomb).
5. A-10-Angriffe und Bomben schlagen eine Bresche in die Luftverteidigung. Sobald die Luft rein ist, können Comanches am nördlichen Rand der Karte in die GBA-Basis eindringen und die Kommando-Zentrale zerstören.
6. Die Atomrakete der Chinesen: Schalten Sie diese Gefahr so bald wie möglich mit der Partikelkanone in Kombination mit der Benzin-Bombe aus.
7. Ein Partikelkanonen-Angriff legt fast die gesamte Energieversorgung der Chinesen auf einen Schlag lahm. Fallschirmjäger haben leichtes Spiel mit der Kommandozentrale.
8. Wenn beide Kommandozentralen (China und GBA) zerstört sind, haben Sie gewonnen.



Mission 7: Aldastan, Operation Last Call

Dieses Mal stehen Ihnen die Chinesen zur Seite. Nutzen Sie diese Chance, um die Vorteile beider Parteien zu nutzen. Die GBA wird Ihnen alles entgegenwerfen, was sie hat, – Sie brauchen eine sehr gute Basisverteidigung.

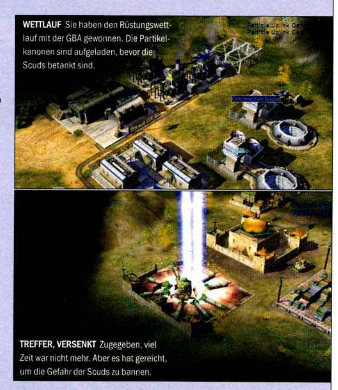
Empfohlene Punkteverteilung

- Scharfschütze
- A-10 Stufe 3
- Fallschirmjäger Stufe 3
- Benzin-Bombe

Die ultimative Kampfgruppe
Sehr imposant ist folgende Zusammenstellung: Bauen Sie einige Weltherrscher-Panzer. Im Bunkeraufsatz finden fünf Scharfschützen Platz. Geben Sie den anderen Panzern Gattling-Kanonen und Lautsprecher-Türme. Diese Gruppe kann gegen Panzer und Infanterie vorgehen, sich selbstständig heilen und sogar dank der Kundschafter versteckte Einheiten und die Sprengfallen der GBA entdecken. Wo diese Panzer hinfahren, wächst kein Gras mehr.

Phase 1: Scud-Storm ausschalten
Halten Sie sich an diese Anleitung und Sie erledigen die Scuds noch auf der Startrampe. Sie müssen alle Punkte zügig abarbeiten und dürfen (ganz wichtig) kein Geld ausgeben, wenn es nicht da steht! Ihr Ziel ist es, zwei Partikelkanonen in Bau zu haben, bevor der Scud-Sturm angekündigt wird.

1. Bauen Sie die Waffenfabrik in der Nähe der chinesischen Basis. Zeitgleich erforschen Sie in der Kaserne „Gebäude übernehmen" und schicken einen Ranger in den Süden.
2. Übernehmen Sie das Versorgungsdepot und die Kommandozentrale der Chinesen. Bauen Sie sofort nach der Übernahme einen zweiten LKW und einen Bulldozer (China).
3. Die vorhandenen Truppen gruppieren, Infanterie in die Humvees setzen. Diese Einheiten sind für den Anfang die einzige Verteidigung!
4. Sobald die Waffenfabrik fertig ist, bauen Sie das Strategiezentrum.
5. Der chinesische Bulldozer baut zwei Kernkraftwerke – das ist billiger als die Fusionskraftwerke der Amerikaner.
6. Nach dem Strategiezentrum bauen Sie sofort die Partikelkanonen. Der eine Bulldozer sollte es schaffen, mit dem Bau der zweiten Kanone zu beginnen, bevor die Meldung über den feindlichen Scud-Sturm ertönt.
7. Sobald Kanone #2 in Bau ist, können Sie getrost Ihr Geld in Verteidigungsanlagen und Einheiten investieren.
8. Warten Sie, bis beide Partikelkanonen aufgeladen sind. Dies ist vor dem Start der Scuds der Fall, wenn Sie alles richtig gemacht haben. Aktivieren Sie beide Kanonen und beenden Sie das GBA-Scud-Projekt ein für alle Mal.



WETTLAUF Sie haben den Rüstungswettlauf mit der GBA gewonnen. Die Partikelkanonen sind aufgeladen, bevor die Scuds betankt sind.

TREFFER, VERSENKT Zugegeben, viel Zeit war nicht mehr. Aber es hat gereicht, um die Gefahr der Scuds zu bannen.

Phase 2: Verteidigung
9. Die Kombination USA-China ist unschlagbar. Patriots und Gattling-Geschütze sorgen für eine schier undurchdringliche Verteidigung.
10. Abwurfzonen (USA) und Hacker (China) sorgen für ausreichend Geld.
11. Einige Panzer und Infanterie fangen GBA-Stoßtrupps ab, bevor diese überhaupt in die Nähe der Basis kommen. Einige Comanches eignen sich hervorragend, um schnelle Einheiten, die Ihnen entwischt sind, auszuschalten.

Phase 3: Angriff
Die GBA kann Ihnen nichts mehr anhaben – wie Sie die Bedrohung durch die Terroristen ausschalten, ist Geschmackssache. Es gibt etliche Möglichkeiten, die feindliche Basis dem Erdboden gleichzumachen. Hier einige Anregungen.

Partikelkanone & Atomrakete
Sie verfügen über schier unerschöpfliche Geldmittel. Wenn Sie mögen, bauen Sie so viele Partikelkanonen und Atomraketen, wie Sie wollen. So ist es möglich, die GBA-Basis im Minutentakt mit Strahlen und Raketen zu traktieren.

